

Loo (Lanterloo)

3-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Mindestens einen von drei Stichen gewinnen, um die Loo-Strafe in den Pott zu vermeiden.

AUFBAU

- 3-8 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- 3 Karten an jeden austeilen plus eine Ersatzhand (Miss). Nächste Karte für Trumpf aufdecken.
- Alle Spieler setzen in den Pott ein.

WERTUNG

- Jeder Stich gewinnt ein Drittel des Potts.
- Spieler, die gespielt aber keine Stiche gewonnen haben, werden geloost und müssen in den nächsten Pott zahlen.

Tipp: Schwache Hände frei aufgeben, denn geloost werden ist viel schlimmer, als einen kleinen Pott zu verpassen.

AM ZUG

- Erklären: eigene Hand spielen, Miss nehmen oder aussteigen.
- Eine Karte ausspielen; andere müssen Farbe bedienen, trumpfen wenn Fehlfarbe, und den Stich überbieten wenn möglich.
- Höchster Trumpf oder höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.

Loo, auch bekannt als Lanterloo, ist ein klassisches englisches Stichkartenspiel, das vom 17. bis 19. Jahrhundert enorm beliebt war. Jeder Spieler erhält drei Karten und muss Farbe bedienen, wobei geloste Spieler eine Strafe in den Pott zahlen. Das Spiel verbindet einfaches Stichspielen mit einem fesselnden Pott-Aufbau-Mechanismus, der dramatische Glückswenden erzeugen kann.

Ziel

Mindestens einen von drei Stichen gewinnen, um nicht 'geloost' zu werden und in den Pott für die nächste Runde zahlen zu müssen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 8 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 3 Karten, einzeln ausgeteilt. Eine Extrahand namens Miss wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Die nächste Karte wird aufgedeckt, um die Trumpffarbe zu bestimmen.
4. **Pott:** Jeder Spieler setzt einen vereinbarten Einsatz in den Pott, bevor ausgeteilt wird.

Spielablauf

1. **Erklärung:** Beginnend links vom Geber muss jeder Spieler erklären, ob er spielen, Miss nehmen (seine gesamte Hand gegen die Ersatzhand tauschen) oder passen und aussteigen will.
2. **Ausspielen:** Der Spieler links vom Geber spielt eine beliebige Karte zum ersten Stich aus. In manchen Versionen muss man das Trumpf-Ass zuerst ausspielen, wenn man es hat.
3. **Farbe bedienen:** Spieler müssen Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht, müssen sie Trumpf spielen, falls vorhanden. Spieler müssen auch den Stich überbieten (eine höhere Karte spielen), wenn möglich.
4. **Stiche gewinnen:** Der höchste Trumpf gewinnt, oder die höchste Karte der ausgespielten Farbe, wenn keine Trümpfe gespielt werden. Jeder gewonnene Stich bringt ein Drittel des Potts.

Punktewertung

1. **Pottverteilung:** Der Pott wird gleichmässig auf die Stiche verteilt, sodass jeder Stich ein Drittel des Gesamtpotts wert ist.
2. **Loo-Strafe:** Jeder Spieler, der gespielt aber null Stiche gewonnen hat, wird geloost und muss einen Betrag gleich dem aktuellen Pott in den Pott der nächsten Runde zahlen.
3. **Unbegrenzt vs. Begrenzt Loo:** Bei unbegrenztem Loo entspricht die Strafe dem gesamten Pott. Bei begrenztem Loo ist die Strafe auf einen festen Betrag gedeckelt.

Varianten

- **Fünf-Karten-Loo:** Jeder Spieler erhält 5 statt 3 Karten und muss mindestens einen Stich gewinnen. Flushs (5 Karten einer Farbe) gewinnen automatisch den Pott.
- **Irishes Loo:** Die Trumpfkarte wird nicht aufgedeckt; stattdessen bestimmt der erste ausspielende Spieler Trumpf durch seine ausgespielte Karte.
- **Begrenzt Loo:** Die Loo-Strafe ist auf einen festen Betrag begrenzt, unabhängig von der Pottgrösse, um die Einsätze überschaubar zu halten.

Tipps und Strategien

- Nur mitspielen, wenn man mindestens einen starken Trumpf oder einen wahrscheinlichen Stichgewinner hat; Aussteigen ist kostenlos, aber geloost werden ist teuer.
- Miss nehmen, wenn die Hand schwach ist, man aber vermutet, dass die Ersatzhand Trümpfe enthalten könnte.
- In frühen Runden, wenn der Pott klein ist, mehr Risiken eingehen; wenn der Pott gross wird, konservativ spielen, es sei denn, man hat eine sehr starke Hand.

Tipps & Strategie

Schwache Hände früh aufgeben, um die Loo-Strafe zu vermeiden. Wenn man einen starken Trumpf hat, ihn bei einem Stich ausspielen, bei dem man den Gewinn garantieren kann. Miss zu nehmen ist ein Glücksspiel, kann aber eine grenzwertige Hand retten.

Die Schlüsselentscheidung beim Loo ist, ob man spielt oder aussteigt. Da der Pott jedes Mal wächst, wenn jemand geloost wird, ändert sich die Risiko-Ertrags-Kalkulation jede Runde. Starke Trümpfe sind essenziell zum Mitspielen.